

Coding Dojo



Qui suis-je ?

Christelle, développeuse et crafteuse Java.

 <http://www.linkedin.com/in/christelle-prut>

 <http://github.com/lifelightdev>

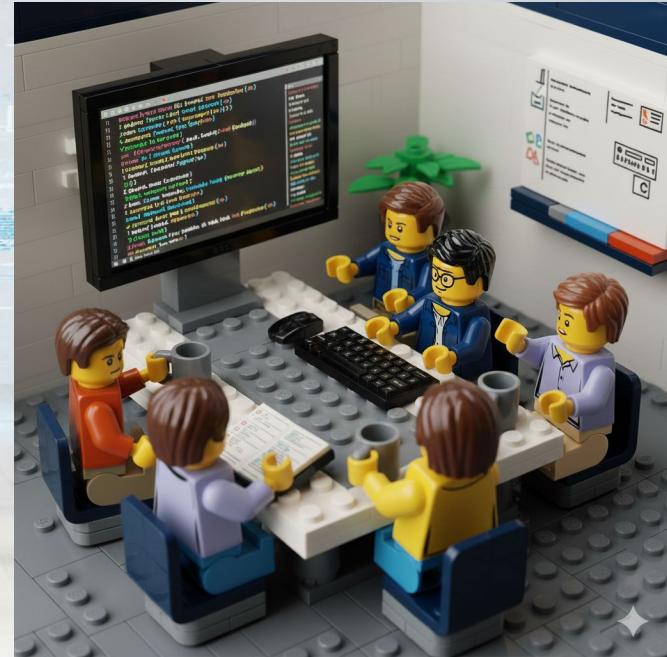
 <https://lifelightdev.blogspot.com>



Quel est le point commun entre
un athlète de haut niveau
comme Teddy Riner et un développeur ?

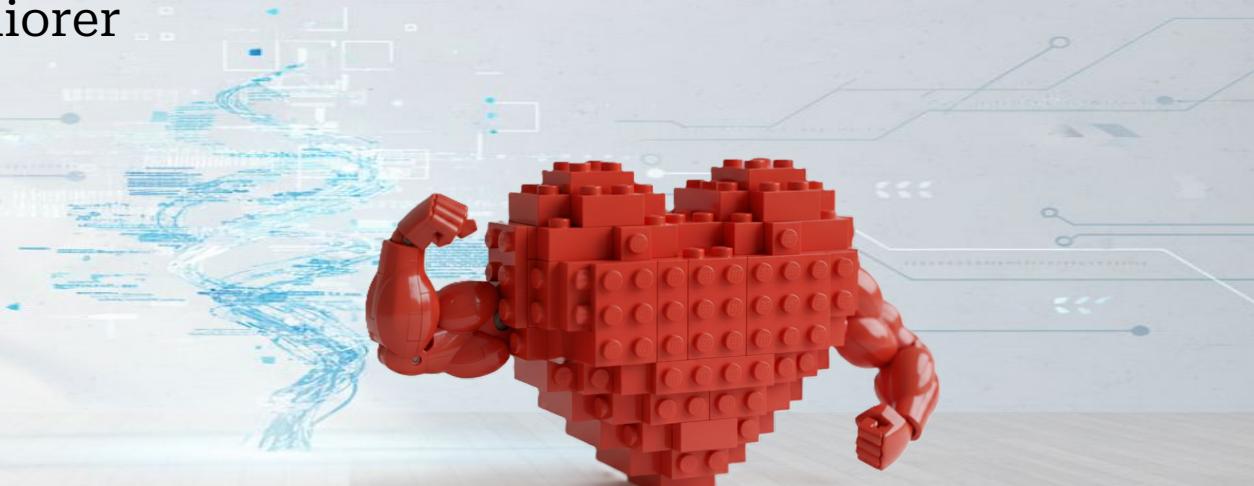


L'entraînement



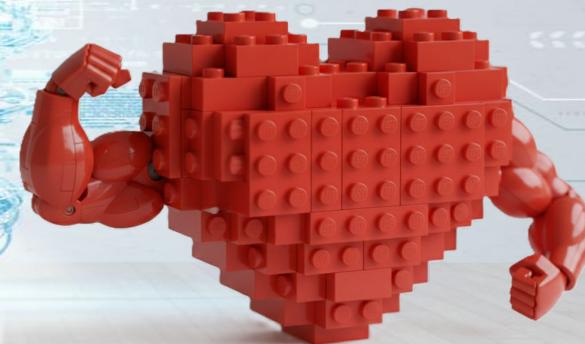
Pourquoi s'entraîner ?

- Apprendre et s'améliorer



Pourquoi s'entraîner ?

- Apprendre et s'améliorer
- Découvrir et expérimenter



Pourquoi s'entraîner ?

- Apprendre et s'améliorer
- Découvrir et expérimenter
- Faire partie d'une communauté

















Quelques définitions



Quelques définitions

Un kata



Quelques définitions

Un kata

Un dojo



Quelques définitions

Un kata

Un dojo

Un manifeste



Quelques définitions

Un kata

Un dojo

Un manifeste

Le manifeste Agile



Quelques définitions

Un kata

Un dojo

Un manifeste

Le manifeste Agile

Le manifeste Software Craftsmanship



Fizz Buzz



Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz



Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz

Exemple : 1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8 ...



Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz

Exemple : 1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8 ...

Méthodologie ? TDD, TCR ou TCRDD ...?



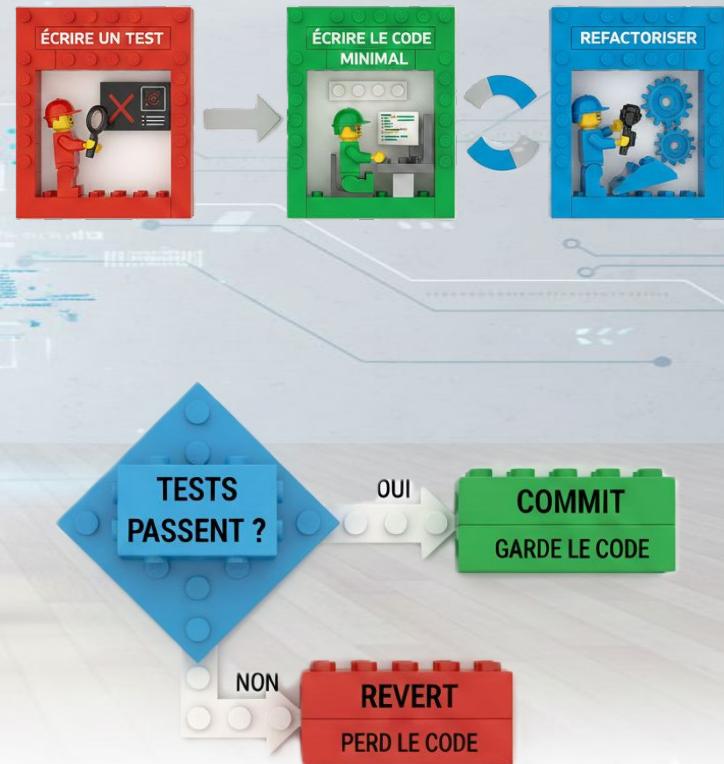
Exemples de méthodologie

- Faire du TDD (Test Driven Development)



Exemples de méthodologie

- Faire du TDD (Test Driven Development)



- Faire du TCR (Test && Commit || Revert).

Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz

Exemple : 1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8...

Méthodologie : TDD

Organisation : Mob programming, fishbowl ou randori ...?



Le mob programming

Les rôles



Le mob programming

Les rôles

- L'assemblée



Le mob programming

Les rôles

- L'assemblée
- Le navigator



Le mob programming

Les rôles

- L'assemblée
- Le navigator
- Le driver



Exemples d'organisation

- ## • Le fishbowl



Exemples d'organisation

- Le fishbowl
- Le randori



Fizz Buzz

Règle : Divisible par 3 = Fizz et divisible par 5 = Buzz

Exemple : 1, 2, Fizz, 4, Buzz, Fizz, 7, 8 ...

Méthodologie : TDD

Organisation : Randori



C'est parti



C'est parti

Quel est le plus petit test possible pour répondre à l'instituteur ?

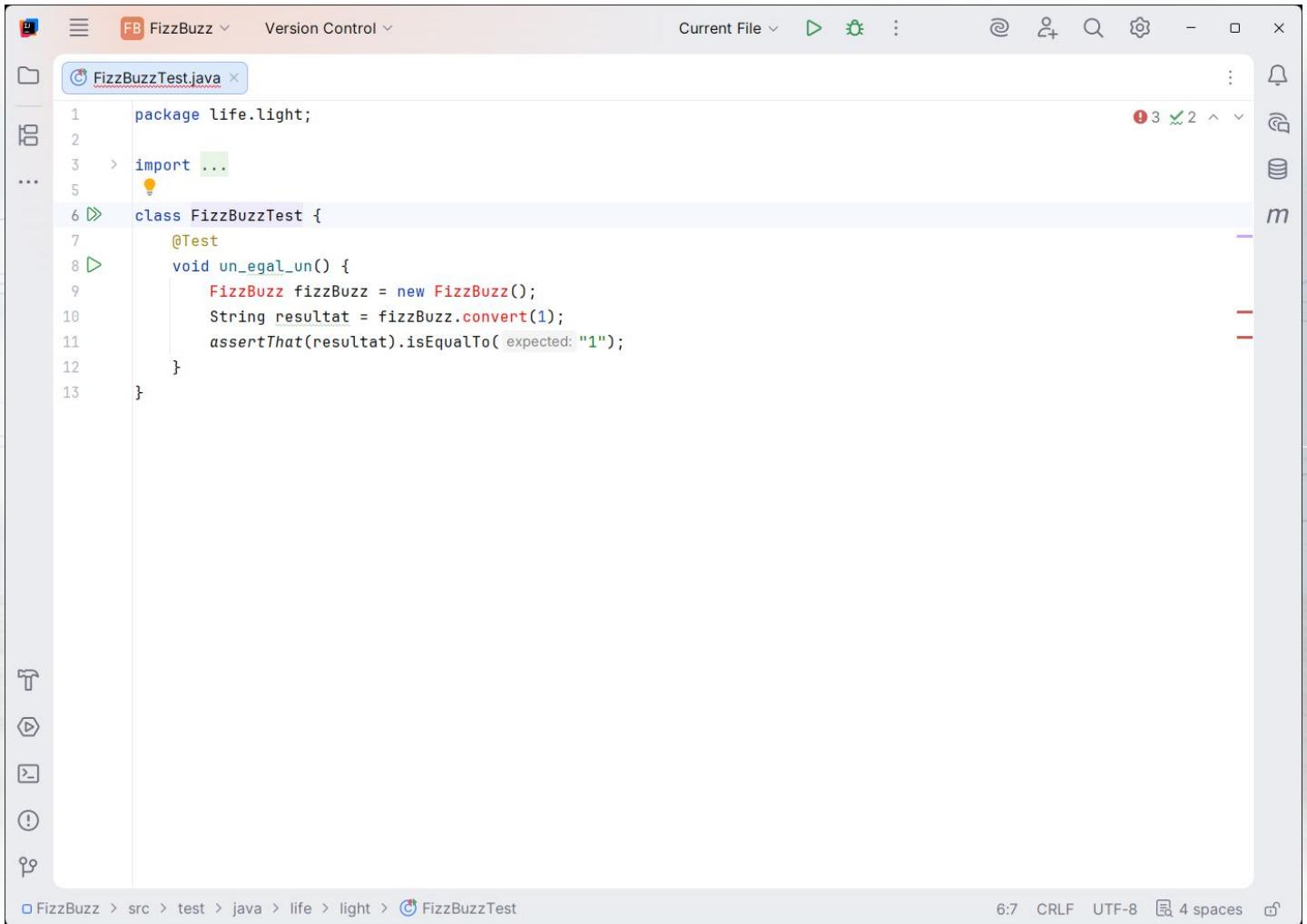


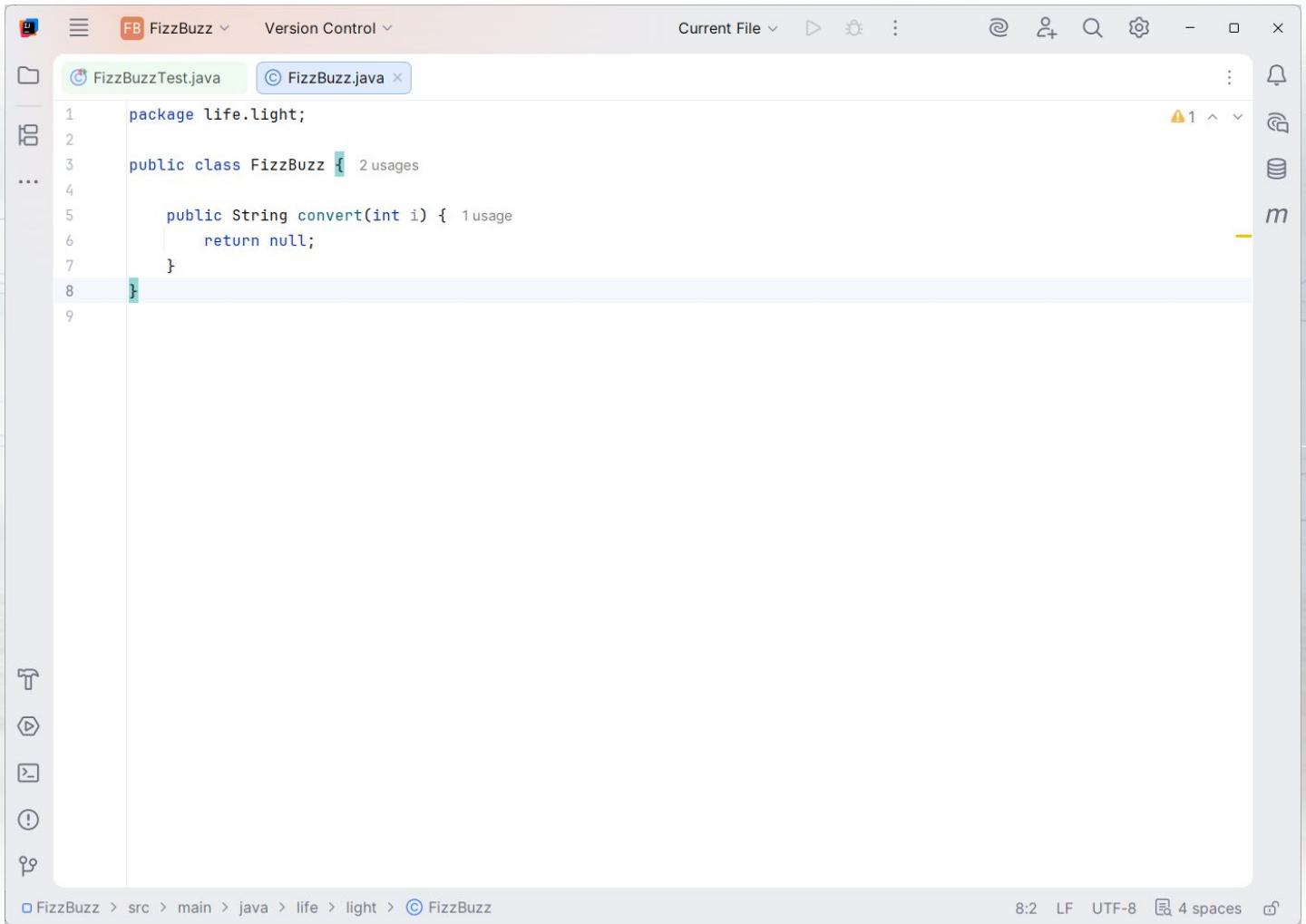
C'est parti

Quel est le plus petit test possible pour répondre à l'instituteur ?

$1 = 1$







The screenshot shows a Java IDE interface with the following details:

- Project Structure:** The project is named "FB FizzBuzz" and contains "Version Control".
- Code Editor:** The "FizzBuzzTest.java" file is open, showing a single test method: `void un_egal_un()`. The code uses the `assertThat` method to check if the result of `fizzBuzz.convert(1)` equals "1".
- Run Tab:** The "Run" tab is active, showing the "FizzBuzzTest" configuration. The test "un_egal_un()" failed with a duration of 76 ms.
- Failure Details:** The failure message is: `org.opentest4j.AssertionFailedError: expected: "1" but was: null`. It also shows the expected value as "Expected :1" and the actual value as "Actual :null". A link "[Click to see difference](#)" is provided.
- Bottom Status Bar:** The status bar shows the file path "FizzBuzz > src > test > java > life > light > FizzBuzzTest", and the status "6:7 CRLF UTF-8 4 spaces".



Oups,
c'est déjà à la personne suivante



C'est parti



C'est parti

Mais que dois-je faire ?



C'est parti

Mais que dois-je faire ?

Passer le teste au vert le plus simplement possible.

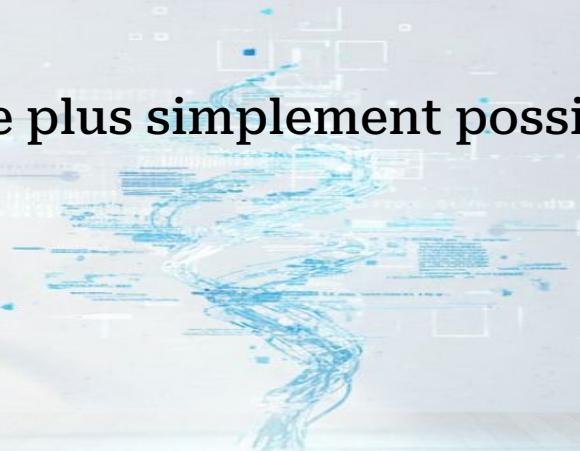


C'est parti

Mais que dois-je faire ?

Passer le teste au vert le plus simplement possible.

Mais comment ?



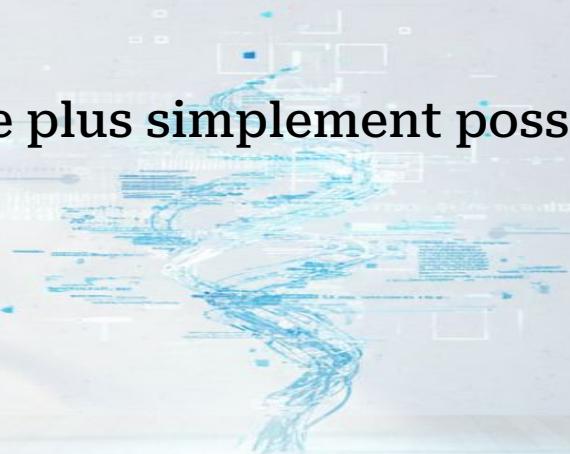
C'est parti

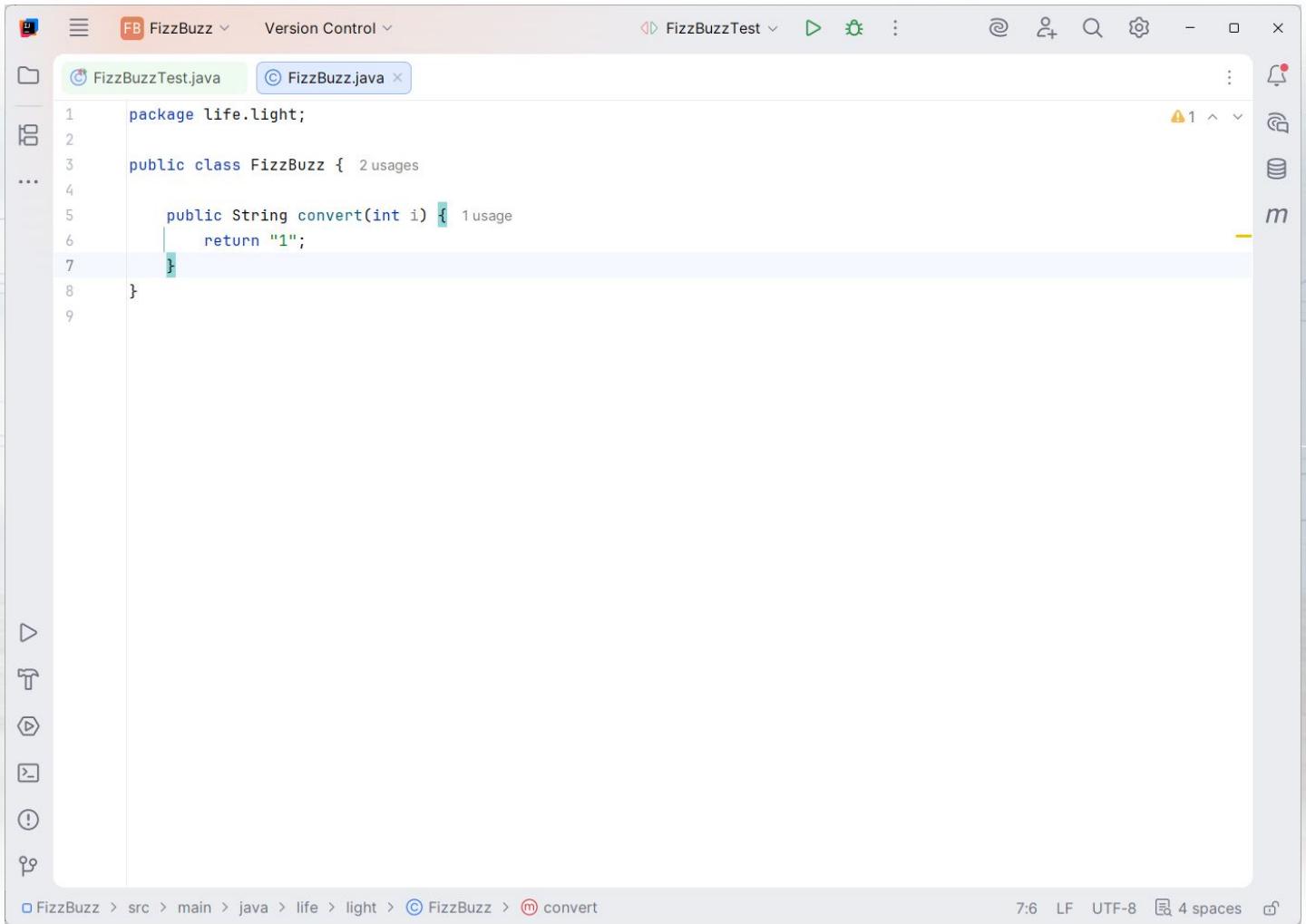
Mais que dois-je faire ?

Passer le teste au vert le plus simplement possible.

Mais comment ?

En retournant 1





The screenshot shows an IDE interface with the following details:

- Project Structure:** FB FizzBuzz (selected), Version Control.
- Code Editor:** FizzBuzzTest.java (highlighted) and FizzBuzz.java.
- FizzBuzzTest.java Content:**

```
1 package life.light;
2
3 > import ...
4
5
6 class FizzBuzzTest {
7     @Test
8     void un_egal_un() {
9         FizzBuzz fizzBuzz = new FizzBuzz();
10        String resultat = fizzBuzz.convert(i: 1);
11        assertThat(resultat).isEqualTo(expected: "1");
12    }
13 }
```
- Run Tab:** Run FizzBuzzTest. The test results are displayed below.
- Test Results:**
 - FizzBuzzTest (life.light) 71ms**
 - un_egal_un() 71ms**
 - 1 test passed 1 test total, 71 ms**
 - "C:\Program Files\Java\jdk-25\bin\java.exe" ...**
 - Process finished with exit code 0**
- Bottom Status Bar:** FizzBuzz > src > test > java > life > light > FizzBuzzTest, 6:7 CRLF UTF-8 4 spaces.

Les astuces



Les astuces

- Avant de commencer :
 - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.



Les astuces

- Avant de commencer :

- Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
- Avoir une personne qui connaît bien le langage.



Les astuces

- Avant de commencer :
 - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
 - Avoir une personne qui connaît bien le langage.
- Au début :
 - Vérifier que l'affichage est lisible pour tous.



Les astuces

- Avant de commencer :
 - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
 - Avoir une personne qui connaît bien le langage.
- Au début :
 - Vérifier que l'affichage est lisible pour tous.
 - Faire un rappel du fonctionnement.



Les astuces

- Avant de commencer :

- Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
 - Avoir une personne qui connaît bien le langage.

- Au début :

- Vérifier que l'affichage est lisible pour tous.
 - Faire un rappel du fonctionnement.

- Au milieu

- Faire une orientation.



Les astuces

- Avant de commencer :
 - Avoir un environnement de développement prêt à l'emploi.
 - Avoir une personne qui connaît bien le langage.
- Au début :
 - Vérifier que l'affichage est lisible pour tous.
 - Faire un rappel du fonctionnement.
- Au milieu
 - Faire une orientation.
- A la fin :
 - Faire une rétrospective.



Les valeurs

- Zéro pression
 - Code éphémère



Les valeurs

- Zéro pression
 - Code éphémère
 - Niveau sans importance



Les valeurs

- Zéro pression.
 - Code éphémère
 - Niveau sans importance
 - Toutes les questions sont bonnes à être posées



Les valeurs

- Zéro pression.
 - Code éphémère
 - Niveau sans importance
 - Toutes les questions sont bonnes à être posées
- Respect
 - Esprit positif



Les valeurs

- Zéro pression.
 - Code éphémère
 - Niveau sans importance
 - Toutes les questions sont bonnes à être posées
- Respect
 - Esprit positif
 - Pas de jugement



Les valeurs

- Zéro pression.
 - Code éphémère
 - Niveau sans importance
 - Toutes les questions sont bonnes à être posées
- Respect
 - Esprit positif
 - Pas de jugement
 - Le droit à l'erreur



Outils

- Timer pour faire tourner les rôles du mob :
<https://mobtime.hadrienmp.fr/>
- Système de vote : <https://emmanuelpaatz.com/dojosurvey>
- Site de kata : <https://codingdojo.org/kata/>



Où faire des dojos

- Dojo en présentiel à Paris :
https://mobilizon.fr/@dojo_de_programmation_paris/events
- Dojo en distanciel avec les crafteurs de Lyon :
<https://www.meetup.com/fr-fr/software-craftsmanship-lyon/>
- Dojo en distanciel avec les crafteurs de Lille :
<https://www.meetup.com/software-craftsmanship-lille/>



Craft

- Le manifeste du Craft

<https://manifesto.softwarecraftsmanship.org/#/fr-fr>

- Le mob programming :

<https://mobprogramming.org>

- Le Livre Extreme programming :

<https://www.eyrolles.com/Informatique/Livre/extreme-programming-9782744014338/>

- Le Livre Clean code :

<https://www.eyrolles.com/Informatique/Livre/coder-proprement-9782326002272/>



L'important c'est le chemin parcouru plus que la destination

